SD

ガンダムワールド

ガチャポン戦士

スクランブルウォーズ

書き換え版

マップコレクション

機動戦士 SDガンダム

ガチャポン戦士2

カプセル戦記

SD GUNDAM

MAP & DATA BOOK

SDガンダム・SDガンダム2

マップ&データブック

平成元年7月7日発行(毎月2回 第1・第3金曜日発行) 第5巻第12号(通巻82号)

SDガンダム・SDガンダム2
マップ&データブック CONTENTS

ガンダムワールド
ガチャポン戦士

スクランブルウォーズ
書き換え版
マップコレクション

SD GUNDAM
MAP & DATA BOOK

まずはディスク版SDガンダム。基本ルールと地形&MSの完全データをここに。またマップ部分は、本誌No.6でSDガンダムを解説した宮川総一郎氏がまた攻略してくれた

第1部 SDガンダム

スクランブルウォーズ・書き換え版・マップコレクション

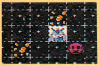
攻略パーフェクトデータ集

基本ルールを学ぼう！

シミュレーションにアクションの要素が加わったSDガンダム。このゲームを有効にプレイするため、ここでゲームの基本ルールと簡単な攻略ポイントを学べ。

マップ上でMSを移動

カーソルを使いMSを選び、移動させたい場所にもっていく。



◆四角いマス目の上を移動



◆地形により移動力が違う

マップ上で敵と接触

MSを移動しマップ上で敵と重なった場合その地形の上で戦闘が始まる。



◆敵のいるところにMSを移動



◆このように敵と重なると戦闘に

戦闘



◆戦闘はアクションで行う

敵MSを倒せ

制限時間60秒で敵と対決。勝てばその場所に、負ければマップ上から排除される。

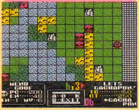


◆画面下に表示されるメーターが体力



◆体力が早くなくなったほうの負け

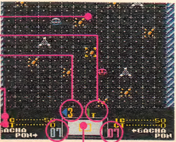
ユニットが減ったら生産だ



◆お金をため強力なMSを生産することも重要だ

画面の見方

上がフィールド画面、下がデータに分かれるマップ画面。その画面の見方をここで教えるぞ。



フィールド画面

現在のターン数

残り移動可能MS数

IC　1ターン毎に入るお金の量。補給地を占領するごとに値が高まる。

CT　現在の所持金。MSを生産するために必要な資金である。

青軍MS数

マップ全体画面

赤軍MS数

プレイまえの設定

ゲームを始めるまえには設定をしなければならない。これは複雑なものではないが、ゲームをするにあたって重要なことで、自分の腕にあった設定をすることが大事である。マップ決定など次にあげた3つがその設定要素だ。

マップを決める

マップによって難しいものや簡単なものがあるぞ。



⬆3本ともマップは10個ずつ用意されている

初期の配軍を

初期配置MSの数を少数か多数かを、青・赤それぞれ決められる。



⬆相手とのハンディキャップをつけられる

対戦相手は4人

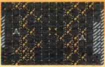
それぞれ戦闘シーンでの強さが違う。初心者にはマ・クベがいい。



⬆マ・クベ、バスク、ハマーン、シャアの4人

基本攻略ポイント

敵よりも早く首都を占領するためのコツをここでは学ぼう。



ゲーム開始

戦略・戦闘

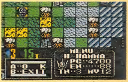
①ユニットを使い補給地を占領

まずはMSを使って補給地を占領し、ICの値を高めよう。



②PCの高い強力なMSを生産

ICが高いと収入量も増える。そこでお金がたまったらMSを生産。

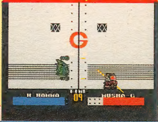


③敵MSを倒し首都へ進撃

強力なMSを使いどんどん敵軍へ攻めていこう。最終目標は首都だ。



こいつを倒せば勝ち



⬆首都内部で武者ガンダムと最後の対決だ

首都を奪う

全MS完全一覧データ

首都の内部にいるMS、武者ガンダムまで全22体の完全データをここに紹介。さらにMSごとにある得意な地形も教えるぞ。

表の見方

PC	そのMSを生産するときにかかる値段。
EN	MSのエネルギー量のことを表す。
TN	あと何ターンでMSが完成するかを表示。
MV	そのMSのマップ上での移動力。

ザク


PC… 100　EN……48
TN……1　MV……6
武器 Ⓐ マシンガン
　　 Ⓑ ヒートホーク

得意な地形：とくになし


ズゴック


PC… 800　EN……48
TN……1　MV……8
武器 Ⓐ ビーム砲
　　 Ⓑ ——

得意な地形：水中


ドム


PC… 500　EN……48
TN……1　MV……8
武器 Ⓐ バズーカ砲
　　 Ⓑ ヒートサーベル

得意な地形：森・小惑星


グフ


PC… 200　EN……48
TN……1　MV……6
武器 Ⓐ マシンガン
　　 Ⓑ ヒートロッド

得意な地形：平地


リックディアス


PC…1500　EN……64
TN……1　MV……10
武器 Ⓐ クレーバズーカ
　　 Ⓑ ビームサーベル

得意な地形：森・小惑星


ゾッグ


PC…1000　EN……72
TN……2　MV……6
武器 Ⓐ ビーム砲
　　 Ⓑ ——

得意な地形：水中


ゲルググ


PC…1000　EN……64
TN……1　MV……9
武器 Ⓐ ビームライフル
　　 Ⓑ ビームナギナタ

得意な地形：宇宙


ガ・ゾウム


PC…1800　EN……64
TN……1　MV……10
武器 Ⓐ ビームライフル
　　 Ⓑ ビームサーベル

得意な地形：とくになし


エルメス


PC…1800　EN……72
TN……2　MV……12
武器 Ⓐ ビット
　　 Ⓑ ——

得意な地形：宇宙


ガンダム


PC…1500　EN……64
TN……1　MV……10
武器 Ⓐ ビームライフル
　　 Ⓑ ビームサーベル

得意な地形：とくになし


ジオング


PC…3200 EN……80
TN……2 MV……10
武器 Ⓐ 有線ハンドビーム
Ⓑ ——

得意な地形
宇宙


バウンドドッグ


PC…2500 EN……72
TN……1 MV……12
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ 変形

得意な地形
とくになし


アッシマー


PC…2000 EN……72
TN……2 MV……12
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ 変形

得意な地形
とくになし


Zガンダム


PC…4000 EN……80
TN……2 MV……11
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
とくになし


メッサーラ


PC…4000 EN……80
TN……2 MV……11
武器 Ⓐ 拡散ビーム砲
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
宇宙


百式


PC…3500 EN……80
TN……2 MV……10
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
コロニー


ZZガンダム


PC…5500 EN……96
TN……3 MV……12
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
平地・宇宙


ハンマハンマ


PC…4700 EN……88
TN……3 MV……12
武器 Ⓐ 有線ハンドビーム
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
平地・宇宙・首都


キュベレイ


PC…4200 EN……80
TN……3 MV……12
武器 Ⓐ ファンネル
Ⓑ ビームサーベル

得意な地形
平地・宇宙・首都


武者ガンダム

PC…—— EN……96
TN……— MV……—
武器 Ⓐ ビームライフル
Ⓑ ビームナギナタ

得意な地形
——


ホワイトベース


PC…8000 EN……96
TN……4 MV……12
武器 Ⓐ 追尾ミサイル
Ⓑ ——

得意な地形
森・コロニー


サイコガンダム


PC…5500 EN……96
TN……3 MV……10
武器 Ⓐ 拡散メガ粒子砲
Ⓑ ——

得意な地形
宇宙


地形別データ&完全攻略

各地形ごとそれぞれマップ上での消費移動力が違う。

そして戦闘シーンでの背景や特徴も地形ごとに変わっている。そこでそれぞれ地形の特徴と、その特徴をもとに攻略のポイントを次にまとめておいた。

マップ上の地形



四角いマス目ごとに地形が成り立っている。いくつもある地形はそれぞれ消費移動力が違う。

戦闘中の地形

戦闘シーンでもその地形ごとに特徴というものがある。



平地



何もないただの平地。唯一モグラらしきキャラが登場し、障害物的なものになっている。

消費移動力………1



攻略のポイント

障害物がほとんどないので強力な武器を装備したMSなら順当に勝てる。

火山



マップ上で進行不可能な地形。もちろんここでの戦闘など、ありえない。障害物的存在の地形。

海



水中用MSは1で移動でき通常MSは3も移動力がかかる。また通常MSは浮力によって浮いてしまう。

消費移動力…1・3



攻略のポイント

水中用MSで浮力がかかり浮いてくるMSをうまく狙い撃ちすればいい。

砂漠



マップ上での移動力が3もかかるところ。ここは障害物は森よりは少なくやや動きやすい。

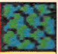
消費移動力………3



攻略のポイント

これといってとくに特徴があるわけではない。どのMSも同じような感じだ。

森



森というだけあって木がたくさん立ち並んでいる。障害物が多いので移動もしづらいところだ。

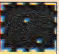
消費移動力………2



攻略のポイント

障害物によってビームなどは遮られてしまう。バズーカ砲などが有効である。

宇宙



平地と同じく何もない。ただ平地と違ってここは慣性が働き、わずかだが動きづらい。

消費移動力………1



攻略のポイント

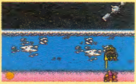
ビットやファンネルを装備したMSがとくに能力を発揮するぞ。

大気圏



各MSともここを移動するには全移動力が必要。ここは重力があり、下のほうへいくとダメージを受ける。

全移動力が必要



攻略のポイント

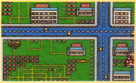
下にいくとダメージを受けるので、常に敵の上にいながら攻撃しよう。

都市



ICを高められ体力を完全に回復してくれる補給地。中はビルがいっぱい建っていて障害物となっている。

消費移動力………1



攻略のポイント

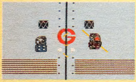
建物をうまく利用すれば楽に敵を倒せる。ここにいれば体力が完全に回復できる。

首都



中には最強のMS武者ガンダムが待ち構えている。ここは大気圏と同じく重力がある。

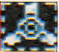
消費移動力………3



攻略のポイント

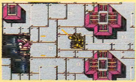
武者ガンダムを倒すにはサイコガンダムかファンネルを装備したMSがいいぞ。

コロニー



地上の補給地が都市なら、宇宙の補給地はコロニーである。ここも慣性が働き少し動きづらい。

消費移動力………1



攻略のポイント

障害物があるのでそれをうまく利用して敵を攻撃するのがいいぞ。

小惑星



宇宙にいん石が多くあるという感じ。いん石は森ほどの障害物には感じないが、やはり動きづらい。

消費移動力………3

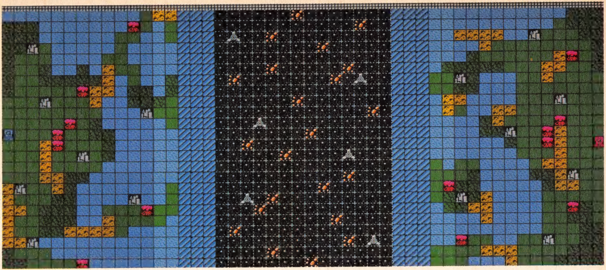


攻略のポイント

ここも障害物が多いためビーム兵器などはあまり役に立たないであろう。

00 ケッセン!!2ダイワクセイ!!

難易度 5



地形比率
- 宇宙
- 海
- 平地
- 大気圏
- その他

サイコを使ってたたけ！

自軍の勢力圏内の都市を占領するのと同時に、とにかくサイコガンダムとジオングを宇宙空間に出すことがポイントだ

MSの登場位置が初期設定では近接しているためどうしても近くにある敵MSに自軍をぶつけてしまいがちな面である。人間同士ならどうしてもはじめから宇宙空間のコロニーの取り合いになるからしかたがない。しかし対COMでならとにかく3手の内の1手でサイコを進軍させよう。敵はなかなか攻撃してこないぞ！

都市……14　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	5	4	5	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ		1		1	○	ジオング		1		1	○
ドム	1	2	1	2	○	百式		1			○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ				1	○
ゲルググ	1	3	1	3	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック		1		1	○	キュベレイ				1	○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ		1			○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム		1		1	○
ガ・ゾウム		2		2	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		2		2	○						

オススメMS



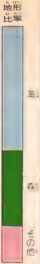
ジオング

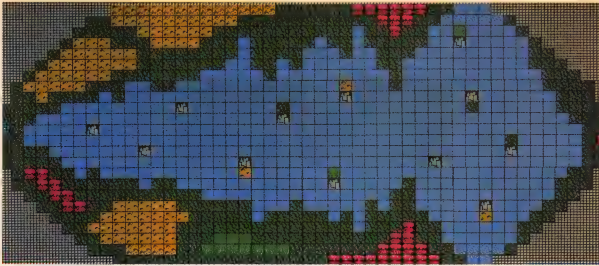


サイコガンダム

01 ア・バオア・コ

難易度 5





都市上にガンダムを配軍

水中用MSの動かし方がうまくいかないと攻略不可能なマップだ。WBは大切に使おう。ゾッグとガンダムで武者も倒せる!!

この面は水中用MS2種。地上用MSはガンダムより強力なMSが存在しない面だ。攻略のポイントとしては相手側の地上まで自軍のガンダムを運びCOM側の援軍を中央に出させないで止める手だろう。またCOM側は都市に必ず突っ込んでくるからガンダムを都市まで運び都市上で敵水中用MSをたたいてもいい。

都市……12　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	バウンドドッグ					×
グフ					○	ジオング					×
ドム					○	百式					×
ズゴック	2	4	2	4	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		4		4	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

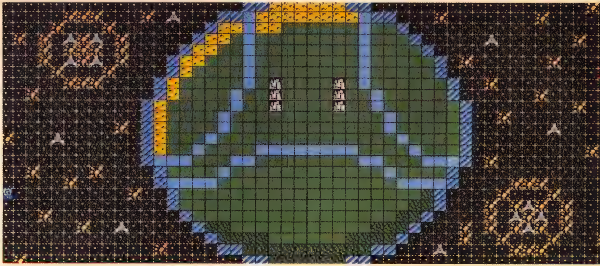
オススメMS


ゾッグ


ガンダム

02 HELLO・プラネット！

難易度 3



地形比率

宇宙 / 平地 / その他

中央の都市をうまく占領

敵COM側MSが都市を占領に入った時、後から入って敵MSをたたく。中央の戦いではゲルググ、ザクとディアスを残すと後がラク。

惑星中央のハロの眼の部分が激戦地となる。キュベレイ2体を早く中央に持っていって自軍の被害を最小限におさえよう。COM側が自軍側の宇宙空間コロニーや中央のコロニーを占領前に、キミはリックディアス、ゲルググを相手MSにあたらないように回り込ませると、相手側の宇宙に出られるぞ。

都市……………6　コロニー……………14

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	バウンドドッグ					○
グフ		2		2	○	ジオング					○
ドム	5	5	5	5	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					○
ゲルググ		6		6	○	Ζガンダム					○
ゾッグ					×	キュベレイ		2		2	○
リックディアス		4		4	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		2		2	○	ΖΖガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

オススメMS



百式



キュベレイ

03 バンダイ・ヒル

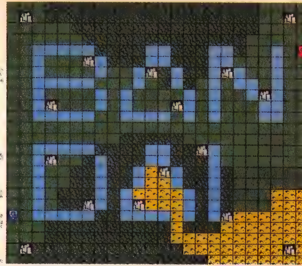
難易度 3

都市……16　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	バウンドドッグ					×
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	1	1	1	1	○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム		1		1	○
ゾッグ	1	1	1	1	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム		1		1	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

地形比率





エルメスで都市を占領だ

小さいマップなので生産力が限られる。ゆえに高価なMSは大切に使おう。相手のZZはWBのミサイルでダメージを！

このマップはスクランブルウォーズのマップの中では最良のバランスのマップと言えるだろう。COM側も生産してくるMSは4ターン目でゾッグとCOMの操作しやすいMSを選んでくる。そこでプレイヤー側は、都市占領をしたCOM側MSが、他の都市占領が進むまであまり進軍してこないというのを利用し、一刻も早くZZ、Zの連合軍を進軍させていく。そして相手側の生産力を減らしていくのだ。マップコレクションとちがいこのスクランブルウォーズでは、1ターン内に動かせるMSが3体と決っているので、ZZ、Zの対COM戦では、ダメージをうけて弱ってきたら画面左側に位置して右側に向けてビーム攻撃を続けていれば、相手COMのMSにめったにやられるということはない。

またZZやZは高価なので、安くて強力なエルメスを生産して、都市占領に使用するのもいいぞ。

オススメMS



ゲルググ



ZZガンダム

04 シン・タイキケントツニュウ

難易度 2

大気圏の特性を生かそう

相手COM側の大気圏に近接した都市をねらって進軍しよう。大気圏での戦いは負けそうになったら引き分けて後方に飛ばされよう。

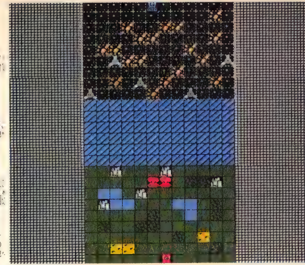
縦に長いマップで大気圏が6マス続くため非常に進軍しにくいマップである。COM側は、ザク（2ターンめ）、ドム（4ターンめ）と次々に戦力を増していくため全軍同時突入に時間をかけてはいられない。そこでZ、百式、メッサーラが相手MSにダメージをあたえられないよう地上まで降ろさなければならない。画面右側からこの3体を降ろすため、面右側に置き、3体を守ろう。また生おとりのゲルググ、エルメスを画面産力が低いため、なかなかおぼつかないのだが、この面でもし戦いが長びきWBが生産できれば痛快なマップ攻撃が可能になるだろう。地上、大気圏戦力としてはゲルググが有効だ。自機の方向と別の方向の敵にナギナタでダメージをあたえられるからだ。またプレイヤー側の攻撃の先鋒に合わせてCOM側は防衛ラインを下げてくるので、それも覚えておこう。

都市……5　コロニー……5

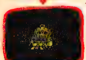
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ					×	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式		1		1	○
ズゴック					×	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ	1	2	1	2	○	Zガンダム		1		1	○
ゾッグ					×	キュベレイ					×
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース					○
アッシマー					×						

地形比率

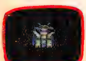




オススメMS



百式



ホワイトベース

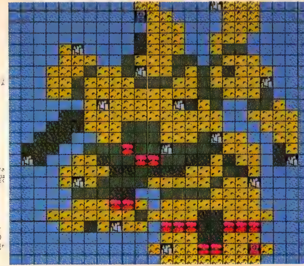
05 THE-O

難易度 4

都市……14　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク					○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック	2	4	2	4	○	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ		1		1	○
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						





進軍しにくいが冷静に！

幸い、COM側よりプレイヤー側の方が占領しやすいマップ構成になっている。順に手早く都市を占領していけば戦力差が作れるぞ。

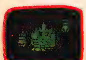
マップ全体の地形が極めて進軍しにくい構成になっている。MS THE-Oの形したこのマップ、よく見ると画面左側は、自軍の方がCOM側より進軍しやすい地形になっている。水中で足の速いズゴックを手早く進軍させて都市を占領していこう。ここで注意しなくてはいけないのは足の長いハンマハンマを画面左側に単独で進行させてくることだ。

こいつにはズゴックはひとたまりもないぞ。水中に逃げるしかない。ズゴックに続いて自分のハンマハンマとWBで進軍するズゴックの後方援護にあてよう。また、ゲーム中盤になってくると、画面右側からCOM側のズゴックが進軍してくるが、これに対してはドム・WBを回して撃滅しよう。このことからも移動しにくいこのTHE-Oのマップでは、WBのマップ上攻撃など、WBのフル活用、援護がとても大切となってくる。

オススメMS



ズゴック



ハンマハンマ

06 ノスタルジア

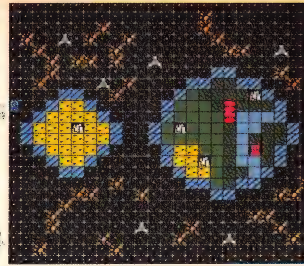
難易度 1

都市……4　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	4	8	4	4	○	バウンドドッグ					×
グフ					×	ジオング					○
ドム					○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ					○	Zガンダム					×
ゾック					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム				1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース				1	○
アッシマー					×						

地形比率





劣勢をうまくばんかいだ

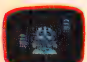
WB、ガンダムがいるCOM側に対しザクのみのプレイヤーは必然的に戦略を要求される。かわいいザクを殺すなよ。

COM側のWBのある位置にコロニーがある。自軍の画面下方向に展開しているザクがその正面のコロニーに入っても敵WBは攻撃をかけてこない。逆に画面上方にあるCOM側のガンダムはどんどん積極的に進軍してコロニーを制圧してくる。このガンダムを倒すには、ザク1、2機ではなかなか不可能。そこでCOM側が大気圏にはさまれてザクを出しにくいことをいいことに、とにかくザクで取れる都市を占領していくことだ。COM側は4ターンめから次々とCTがたまるたびにドムを生産してくるから、こちら側はジッとガマン。なんとかガンダムレベルまで生産は見合せよう。マップ中央まででくるとガンダムは進行を一旦止めてくるから、プレイヤー側はまずガンダムが作れるまで自軍を減らさずに維持することだ。ジオングまでしか作れないマップなので、ジオングができたら敵WBにとどめをさそう。

オススメMS



ガンダム



ジオング

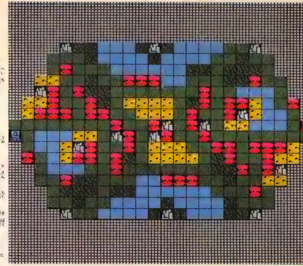
07 VOLCANIC ZONE

難易度 4

都市……14						コロニー……0					
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	3	2	3	○	ジオング					×
ドム		2		2	○	百式					×
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		1		1	○						

地形比率





どんどんWBで砲撃だ！

味のある戦いがいのあるマップと言えよう。PCの高いアッシマー、バウンドドッグに頼らずにガンダムの量産で制圧を！

画面上下にある湖の中の都市はズゴックで、敵アッシマーをつぶせば勝利へのまず第一歩だ。アッシマーは中央の都市に向かってくる。変形すると守備力の倍化するアッシマーも剣を持っていないため十分ガンダムでも戦える。逃げ足が速いのでなかなかとどめが刺せないが、この際都市からアッシマーを追い出せたら、よしとしよう。草原に出せばアッシマーとてなかなか逃げ切れるものじゃない。COM側はWBのマップ上攻撃がヘタなので火山帯による障害物の多いこの面ではどんどんミサイル攻撃を活用しちゃおう。また相手WBに対してWBをあてるのはもったいない。ここはひとつガンダムを使おう。ガンダムで接近戦にもちこめばWBも敵じゃないぞ。とにかくこのマップではガンダムを生産し、有効に使おう。またゲーム開始から配置されているWBのマップ上攻撃もどんどん行おう。

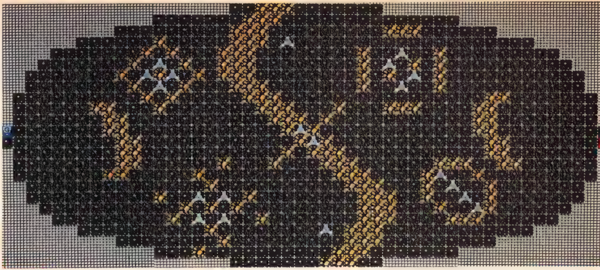
オススメMS


ズゴック


ガンダム

08 ヒカルソラ

難易度 2



地形比率



サイコ製造までがんばれ

マップ中央のコロニー占領を急げ！　スクランブルウォーズでこの広さのマップだと、COMが考えるのはちょっと遅いけど辛抱強く待とう。

COM側のエルメスが中央のコロニーに突入してくるけど、これはオトリ。気にしなくていい。エルメス同士での戦いに自信のない人はジオングの到着を待てばラクにこいつは倒せるぞ。後はサイコを造れるまでは、ゲーム開始から多く配置されているゲルググなんかで、ふんばっていよう。

都と市……0　コロニー……20

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○
グフ					×
ドム		4		4	○
ズゴック					×
ゲルググ	4	4	4	4	○
ゾッグ					×
リックディアス		1		1	○
ガンダム		1		1	○
エルメス	2	3	2	3	○
ガ・ゾウム		1		1	○
アッシマー					×

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
バウンドドッグ		1		1	○
ジオング		1		1	○
百式		1		1	○
メッサーラ					×
Zガンダム		1		1	○
キュベレイ					○
ハンマハンマ					○
ZZガンダム					○
サイコガンダム					○
ホワイトベース	1	1	1	1	○

オススメMS



ジオング



サイコガンダム

09 メガロポリス

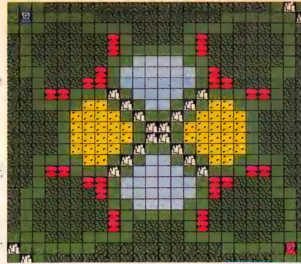
難易度 1

都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	2	2	2	2	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

地形比率



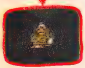


取られて取れ！の鉄則だ

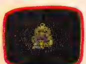
COM側は中央の都市占領に主力3MSをまわしてくる。これをつぶせば中央の全都市占領は目前、決着は早期につく！

勝負のつきやすい面であるといえよう。COM側の百式、ガ・ゾウム、リックディアスが占領する都市の位置にこちら側が同じMSを置かないことだ。次に都市に入った百式に対し、リックディアス、ガ・ゾウムの順で攻撃をかける。それでも、こちら側の都市に置かれた百式、ガ・ゾウムにCOM側は突っ込んでこようとはせず、右上、左下都市を取りに別部隊を動かしてくる。とにかくこの3体どうしのつぶし合いで味方の百式が残せれば、中央の都市群はキミのものだ。中央の都市群を占領するために他を捨てても、百式の戦力でジッと死守してガチャポンでサイコガンダムを造るまでがんばれれば、勝利は目前だ。戦局が長びいた場合、水中にWBを置いて、マップ上の遠距離攻撃も有効だ。又左下、右上の二つずつの都市制圧に向けたMSの遠距離援護に使うこともWBの重要な役割だろう。

オススメMS



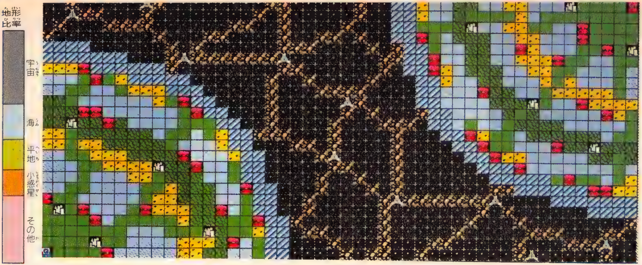
ガ・ゾウム



百式

08 ケッセン！2ダイワクセイPT2

難易度 5



本格シミュレーションで

左上方戦力で宇宙空間の左上方エリアを制圧。右下方兵力は守備ぎみにして、サイコ、ハンマハンマ、ZZを前進させよう。

宇宙空間が主戦場になるこのマップでは、敵MSがコロニー占領に入ってきた時に1ランク上のMSでたたく戦法が基本戦略となる。後衛の主力部隊を前面に回すことの遅いCOM側に対し、主力を一刻も早く最前線に出し敵制圧にあたらせるべきマップだ。ジオング、サイコガンダムがそのMSといえるぞ。

都市……10　コロニー……10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	5	5	4	5	○	バウンドドッグ		1		1	○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング		1		1	○
ドム		2		2	○	百式		1			○
ズゴック	2	2	2	2	○	メッサーラ				1	○
ゲルググ	1	3	1	3	○	Zガンダム		1		1	○
ゾック		1		1	○	キュベレイ				1	○
リックディアス		2	1	2	○	ハンマハンマ		1			○
ガンダム		2		2	○	ZZガンダム		2		2	○
エルメス		1		1	○	サイコガンダム		1		1	○
ガ・ゾウム		2		2	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー		2		2	○						

オススメMS



ジオング



サイコガンダム

01 SEAダ！コンパクト！

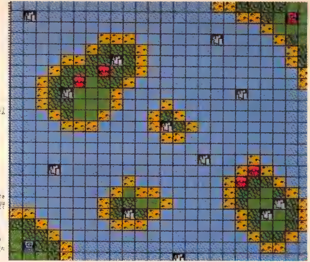
難易度 5

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					×
グフ		1		1	○	ジオング					×
ドム		1		1	○	百式					×
ズゴック	3	3	3	3	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾッグ		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

都市……12　コロニー……0

地形比率





都市内のゾッグに攻撃だ

大半が海であるくせに都市は地上であるから、造るMSの選択に苦労する。ガンダム、ゾッグをバランスよく動かそう。

敵水中用MSが都市に入った時は、ザクで倒すチャンスといえる。WBによるビーム・ミサイル攻撃の後、ザクによる特攻をかけよう。水中面であるがゆえに、どうしてもズゴックが突出しがちである。敵主力ズゴックは画面左上方の大きい島に2体で上陸してくる。これをたたくためには、ゾッグ、ズゴックのチームで十分だろう。またCOM側がWBを前進させてこないのを利用すれば画面右下方に前進してくる敵ズゴックに対して、WBによる攻撃が有効だろう。ただし6ターンめになるとCOM側もWBを前進させてくるので要注意だ。COM側のWBを自軍のWBにぶつけられないためには、自軍のMSをいったんWBのすぐ前に置いておくとよい。そうすればそちらに敵WBが攻撃をかけて、少しダメージをあたえられる。また敵WBも左上方の島にいくので、ここの攻略は後まわしにするのが得策か！

オススメMS



ゾッグ

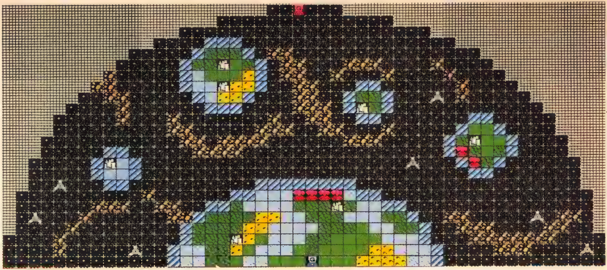


ガンダム

05 マップネーム MUDA-I

難易度 4





決め手はジオングだぞ！

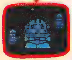
大気圏に囲まれて一見コロニー占領に出にくい面だが、コロニーへの距離は縦マップなだけにそう遠くはない。ゾッグも活用しよう。

WBはついコロニー占領で動かすのが遅れがちだが、とりあえず3体宇宙に出したらヒマを見て大気圏まで動かしておこう。あと1体あればと思う時意外な力となるぞ！　また惑星内にいる敵MSに対してマップ攻撃から自軍のつっ込みに移れば意外に早く敵主力をつぶせるケースもある。

都市……7　コロニー……7

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング		1		1	○
ドム	2	2	2	2	○	百式					×
ズゴック					×	メッサーラ		1		1	○
ゲルググ		2		2	○	Ζガンダム					×
ゾック		2		2	○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ハンマハンマ					○
ガンダム					×	ΖΖガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					×						

オススメMS



ジオング



ハンマハンマ

07

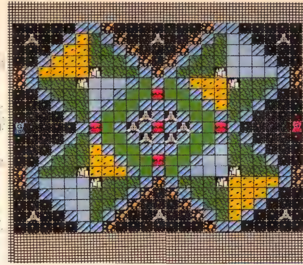
ソノナ ハ バッテン！！！

難易度 4

WBを使って中央突破！

現実的には考えられない幾何学的宇宙マップだ。だがそれだけに戦術によっては圧倒的な差がついてしまうマップだといえる。

各エリア別に敵味方がにらみ合っているのが初期兵力の配置図だ。ここで注意しなければいけないのは書き換え版ではディスク原版よりCOM側の頭がよくなっているということだ。一見同じに見えてもCOM側が、プレイヤーの手に乗せられないケースも出てくる。またダメージをうけたMSを小マメにコロニーに入れて修復するという手も使ってくる。またこのマップでは、向かい合った四方のエリアははじめから、中央は6ターンめあたりからCOM側が進行してくるので、四隅のエリアでは1つずつ都市を拾い、あえて戦闘はさけて中央にWBを進行させていくことを優先したい。WBによる中央でのマップ攻撃とゲルググの2段構えで中央突破は可能だ。また戦略的にはCOM側の4人はほとんどちがいはないので、クセをつかめば、マップ面での攻略は容易になってくるだろう。



地形比率
宇宙
大気圏
森
その他

都市……8　コロニー……12

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ		2		2	○	ジオング					○
ドム		2		2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック					×	キュベレイ					○
リックディアス					×	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

オススメMS



ゲルググ



ガ・ゾウム

09 書き換え版

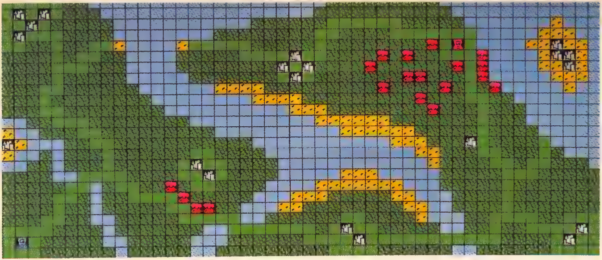
ネギリノワタシ

難易度 4

百式でふんばりサイコで

見た目のマップ上の距離よりも、一マス何歩かかるのかを考えて有効に自機を進軍させよう。地上面だがサイコが造れるのをチェックだ。

COM側はガチャポン後方の守りやすいポジションに都市を持っている。ここをツブすのが相手の生産力を落とす決め手。湖が渡りにくくてもここにはガ・ゾウムか百式を回したい。距離的には画面右下方向に進行しやすいが、COM側が画面上方中央の都市群にドムしか回してこないのでこの都市群もねらい目だ。

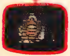




都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドック					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式		1		1	○
ズゴック		1		1	○	メッサーラ					×
ゲルググ					×	Zガンダム					×
ゾック		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					×	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム		1		1	○	ホワイトベース	1	1	1	1	○
アッシマー					○						

オススメMS



ガ・ゾウム



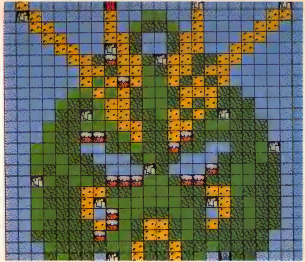
百式

03 ISLAND RX-93

難易度 1

イッキに進撃するのが！

一気に進軍するのがコツだ!! 生産できるモビルスーツの種類が限られているこのマップでは、初期戦力を有効に使って都市を占領していこう。



地形比率



都市……13　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

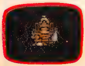
画面上方にCOM側、下側に自軍の戦力が位置しているこのマップでは、ガンダムの顔の部分の陸地と、その外側の海に分割される。COM側は、水平方向と同じ高さに都市とプレイヤーのモビルスーツが存在すると、都市の占領を優先してくるから、自軍のモビルスーツが傷ついたら敵モビルスーツの到達圏内であっても、自軍の占領都市と同じ水平座標上まで撤退させよう。そうすると敵は都市を取りに行って自軍モビルスーツはとりあえず生き残れるぞ。

またこの面では水中用のズゴックが回り込んでの都市占領に非常に有利。しかし都市自体は水中ではないので都市内で敵モビルスーツと戦うことはできるだけ避けたい。それよりもチョコマカと敵が近づいてきたら逃げて、また敵が都市から出て進軍してきたら都市に入るというようにマメに敵の生産力を減らしてみよう。

オススメMS



ズゴック



ガ・ゾウム

01 KING OF STAR

難易度 2

中央は相手にとらせて！

都市の数からいってどうしても、星の内側に眼を奪われるけど、マメに宇宙の都市もひろっていったほうがいいだろう。

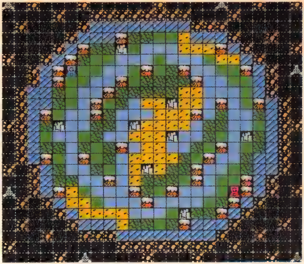
このマップでは中央の都市の取り合いが戦局を決定する。同時に1台のモビルスーツを宇宙のコロニー占領にも回しておかなくちゃいけないのだけど、これには強力なモビルスーツを回してあげる必要はない。なぜってもし自分より絶対強力だと思われる敵モビルスーツが宇宙空間に出て近づいて来たならば、いったん大気圏に逃げればいいワケだから。そうすれば、COM側はためらわず、次のコロニーを取りに前進していってしまう。そうしたら、こっちのモビルスーツがザクでも占領に行けばいい。さて、問題は中央の砂漠にある都市だ。マップの大きさから都市の数が限られる以上、初期の兵力は貴重だ。注意しなければいけないのは移動力が3必要なため自軍のモビルスーツがもし敵に負けても、追いうちのために、敵に対してもう1機味方を到達可能な位置においておくことだ。

都と市……8　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					○
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					×
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

地形比率

宇宙　小惑星　海　大気圏　その他



オススメMS



ザク



リックディアス

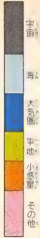
02 マップコレクション

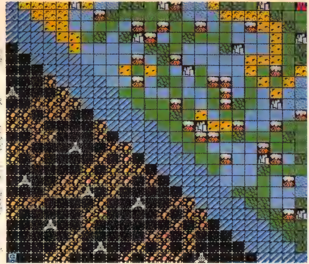
シャクネツ ノ ボウエイセン

難易度 2

都市……11						コロニー……8					
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	4	1	4	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾッグ					○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

地形比率





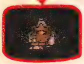
地上へは体勢を整えて！

大気圏の一番下と一番上が突入ポイントだ。このマップで生産可能なモビルスーツで有効なのはガ・ゾウムとジオングと思っていい。

都市の数からいって大気圏内にとにかく早く突入していかないと相手との都市生産力の差で不利になってしまうと考え、あせりがちな面である。しかしもし地上にある都市を全てCOM側に占領されたとしても、生産力の差は150点。2、3ターン後にその都市を取り返せば大した差にはならない。しかも地上の方はそれ程守りやすい地形にはなっていない。

ここでキーになるのは突入のタイミングだ。あくまで大気圏内に自軍のモビルスーツを待機させておき、自軍の戦力が大気圏の一線上に並べられたとき、一気に敵占領都市に進軍すべきだろう。マップコレクションではザクの守備力が以前と比べて格段にアップしているので有効に活用すべきだ。またCOM側は1500点ぐらいCTがたまるとガンダムを生産してくるが、値段と戦力のバランスからいってこちらは、ガ・ゾウムが生産最適のMSといえる。

オススメMS



ガ・ゾウム



キュベレイ

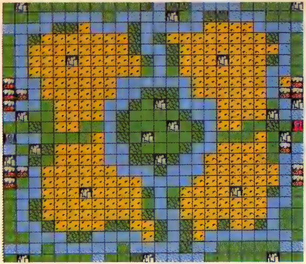
03 オアシス ノ コウボウ

難易度 1

都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	3	1	3	○
グフ	1	1	1	1	○
ドム	1	1	1	1	○
ズゴック					○
ゲルググ		2		2	○
ゾック					○
リックディアス					○
ガンダム		1		1	○
エルメス					×
ガ・ゾウム					○
アッシマー					○
バウンドドッグ					○
ジオング					×
百式					○
メッサーラ					×
Zガンダム					○
キュベレイ					×
ハンマハンマ					×
ZZガンダム					×
サイコガンダム					○
ホワイトベース					○

地形比率：砂漠　海　平地　その他



COM側は中央から来る

上下から進軍してくる敵ゲルググがチェックだ。これに負けると一Cの差が絶大になるぞ。またこのマップでも生産するならまずガ・ゾウム。

オアシスの中央にある4つの都市に関してはCOM側の占領してくる都市の順は決まっている。だから、中央の島の一番敵寄りの都市にCOM側のモビルスーツをおびきよせて、入ってきた順に、こっちは後から都市に入ってこれをつぶしていけばいい。COM側大軍はまずガンダムをここに進軍させてくる。これに対してはこちらもガンダム1機でとりあえず対抗せざるをえない。ビームとサーベルを使い分けるCOM側ガンダムに対しては、こちら側はとにかく接近戦で、サーベルの連打。これによって僅差だがこちら側のガンダムはたとえ相手がシャアでも絶対に勝てるはず。弱気は禁物だぞ。またいまいちコントローラ操作にまだ自信のないキミなら、ここはザクかドムの護衛をガンダムにつけ、先にザクでCOM側のガンダムにダメージをあたえてからガンダムでとどめをさすべきだろう。

オススメMS



ガンダム



ガ・ゾウム

RIPPLE ZONE

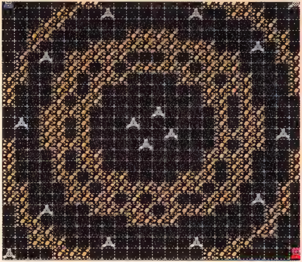
難易度 3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾック					×	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					×
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					×
エルメス		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

都市……0　コロニー……16

地形比率





宇宙の慣性をフルに活用

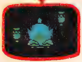
初期戦力では、足の長いエルメスは貴重だ。宇宙空間しかないこのマップでは、ジオング、キュベレイが後半戦有効になる。

さてとにかくバトルを楽しみたいというあなたにはこの面だ。地形差とか、大気圏とかをイライラ考えることなく進軍できる。頭を使わないですむ面と言えるだろう。しかしまた小軍対大軍で相手側を撃ち破るには最大級難しい面と言えるだろう。なにしろ小軍はザク、グフ、ドム各1機しか持っていないのだから。

宇宙空間では慣性が働くため、ダメージの連打をあたえることが難しい。そこでサーベル攻撃ではなく、後方にさがりながらでも、斜め方向に射出方向を固定しやすいことからも、ファンネルタイプが戦闘面では大変有効になってくる。また敵ファンネルタイプに狙われたときは、ひとまずその場を避け、小惑星やコロニー内など障害物の多い地形に逃げ込むのが得策だ。

とにかく宇宙ではビットやファンネルのついたMSが、とくに能力を発揮できるぞ。

オススメMS



エルメス



ジオング

05 トッパコウ！

難易度 3

敵兵力の弱い所から叩く

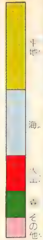
地形によって兵力が分断されてしまう面である。COM側が下方に戦力を向けるので上方の都市から占領。兵力を集めて1つずつ突破。

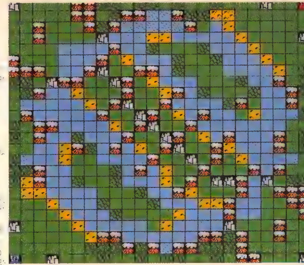
火山帯によって横方向にあるコロニーに兵力を向けるために歩数を食ってしまう面である。COM側は、近くの都市をザクで占領、ゲルググを先頭に画面右下の方面に戦力を展開してくる。そこでまず敵戦力の先頭になるゲルググと、2体のズゴック、そして次に来るリックディアスに対抗していく作戦が必要になる。初期戦力の中ではゲルググ、リックディアスが最強のMSなので、先行してくるCOM側ズゴックに対して相手が都市に入ってくるのを待ってのサーベル攻撃が有効となってくる。だから遠方の都市占領にこちら側のズゴックを向ける作戦がいい。幸いCOM側のゲルググは右下方の都市に向かい、リックディアスも右から6コ目の都市に向かうので進行方向を避けて敵MSを撃破していけば、そう難しい面ではないだろう。またドム対ドムにはサーベルの連打が有効だぞ。

都市……20　コロニー……0

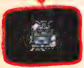
	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	3	1	3	○	百式					
ズゴック		2		2	○	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					
ゾック					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					
ガンダム					○	ZZガンダム					×
エルメス					×	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム						ホワイトベース					○
アッシマー					○						

地形比率





オススメMS



ガンダム



ガ・ゾウム

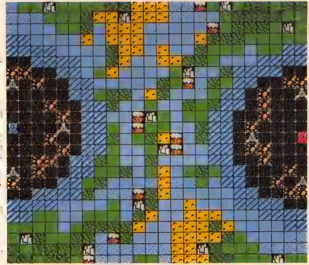
08 チョウジクウクセイ X

難易度 4

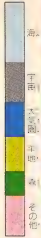
都市攻略は慎重にいこう

ガチャポンの初期生産は地上用MSを、終盤になったら宇宙用MSを造ろう。マップ中央の戦略がキーポイントになる面だ。

COM側は都市占領に対して、その都市からいちばん近いMSをそこに向かってさしむけてくる。たとえば、こちら側がゲルググで占領した都市に対しても、平気でザクの攻撃をかけてくる。だからプレイヤーは常に相手より強いMSを先行させておけば都市は占領下で維持しやすい。しかし、そうもいっていられない互角の戦力の場合、マップの上下位置にあるドムが、COM側のドムをやぶれるかどうか、でCOM側との一C差が大きくちがってくる。COM側は、5ターン以上経過してCTが1500以上貯まるとガンダムを製造するぞ。ここであせっちゃいけない。相手がガンダムならこちらは1ターン待ってでも、ガ・ゾウムを生産しよう。先攻はこちらなのだから、相手との到達距離には、そう差はつかないぞ。ガ・ゾウムが完成したならそれを使って都市を慎重に攻略していこう。



地形比率



都市……12　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	3	2	3	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	2	1	2	○	ジオング					○
ドム	1	3	1	3	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ハンマハンマ					○
ガンダム					○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

オススメMS



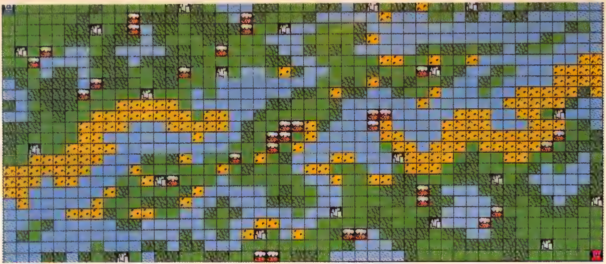
ガ・ゾウム



ハンマハンマ

07 VICTORY STRAITS

難易度 4





戦力バランスが決め手だ

マップの広いこの面では全体の配軍が決め手となってくる。戦場まで距離があるためあまりMSの製造を遅らせるのは不利だ。

マップ中央に火山帯があるためOM側は戦力を2分して進行してくる。この時初期戦力も上方にズゴック、ゾッグ2体、下方左にゲルググ、ズゴック2体、ガンダムを進行させてくる。たたきやすい上方戦力に対しガンダム、ゲルググ隊を都市後方で待機、下方の戦力は引きつけてたたけ。

都市……20　コロニー……0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					×
ドム	1	2	1	2	○	百式					○
ズゴック	2	3	2	3	○	メッサーラ					○
ゲルググ		2		2	○	Zガンダム					○
ゾック		2		2	○	キュベレイ					○
リックディアス					○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					×	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース					○
アッシマー					○						

オススメMS


ガ・ゾウム


サイコガンダム

08 マップコレクション

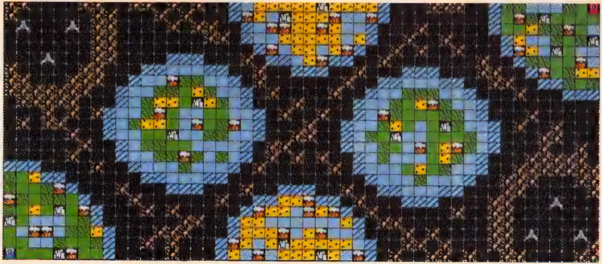
BATTLE IN BUBBLE

難易度 5

各都市をうまく占拠しろ

各惑星にそれぞれ存在する都市をキチンと攻略していくのが決め手。むしろ宇宙のコロニーはCTを貯めたらサイコガンダムでたたけ。

マップコレクション中で最大級攻略が難しいと考えられるのがこのマップだろう。都市数が多く、都市間の距離がはなれているため、1度占領した都市から自軍の戦力をはずして他の攻略に移ってしまうとそこの都市を又敵に占領され直したりしてしまうためだ。決め手はやはりサイコだが地上戦ではガ・ゾウムに注意。



地形比率

宇宙 / 小惑星 / 海 / 大気圏 / その他

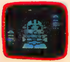
都市……14　コロニー……6

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	2	2	2	2	○	バウンドドッグ					○
グフ	2	2	2	2	○	ジオング					○
ドム	2	5	2	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ	2	2	2	2	○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		1		1	○
アッシマー					○						

オススメMS



ガ・ゾウム



ジオング

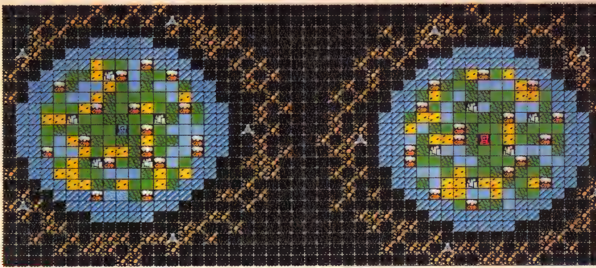
ケッチャク ノ トキ

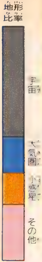
難易度 5

バランスある作戦でいけ

せっかくあるWBを有効に活用できないと意味がない。中盤戦ではジオングを！ 終盤戦ではサイコガンダムでとどめをさせ！

画面中央2大惑星の間に位置しているコロニー、ここを守るためにCOM側はWBを進軍させてくる。マップ上攻撃はしてこないと思っていい。自軍のWBを相手の惑星正面のコロニー後方に、そしてサーベルを持つMSで敵WBをおびき出せ！ COM側はCTが貯まるとジオングレベルまで高いMSを生産してくる。





都市……10　コロニー……10

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	3	3	3	3	○	バウンドドック					○
グフ	1	1	1	1	○	ジオング					○
ドム	1	5	1	5	○	百式					○
ズゴック					○	メッサーラ					○
ゲルググ					○	Zガンダム					○
ゾック					○	キュベレイ					○
リックディアス		2		2	○	ハンマハンマ					○
ガンダム		1		1	○	ZZガンダム					○
エルメス					○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	ホワイトベース		2		2	○
アッシマー					○						

オススメMS



ジオング



サイコガンダム

SD GUNDAM
MAP & DATA BOOK

機動戦士SDガンダム
ガチャポン戦士2
カプセル戦記

ここからはいよいよ発売間近に迫ったSDガンダム2の解説。ディスク版にはなかった特徴を詳しく公開するとともに、30になったマップはNo.07までを攻略したぞ

第2部
SD(スーパーディフォルメ)ガンダム2
MS15体&マップデータ集

※画面は開発中のものです

新要素をポイント解説

前作ではできなかったことができるように。ここではその新しく加わった要素を徹底研究するぞ。

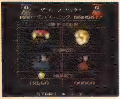
セーブは3つまで



今回はバッテリーバックアップ付き

新しい設定画面

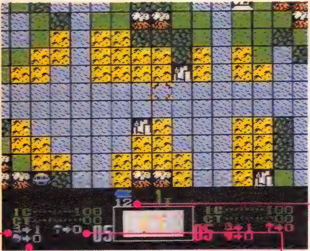
設定要素が一部追加され画面も新しくなった。



初めの所持金も設定できるように

全体画面も変更

画面下部のデータ表示のところが一部新しいものが追加されたため変更になった。また新しい地形が加わったことによりフィールド上も目新しくなったぞ。



残り移動可能MS数
1ターンに12体までMSを移動できるようになった。

首都・ガチャベース数
首都とガチャベースを合わせた数を表示。

待機中MS数
完成してガチャポン工場内に待機しているMSの数を。

生産中MS数
ガチャポン工場で現在生産しているMSの数を表示。

ガチャポン指令

MSの生産画面もガチャポン指令というものが登場し、新しくなった。ここにはそのMSのデータや使用可能な武器が表示されるので、とても便利だぞ。

残りのターン数を



あと何ターンで完成か表示

MSのデータ出現



ひとめでMSのデータを

ユニット複数生産

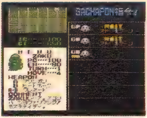
新登場のガチャベースも首都と同じようにMSを生産できる。これによって1ターンに複数MSを生産できるようになった。

首都



ガチャベース





首都&ガチャベースの数だけMSを生産できる

占領可能

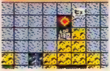


補給地と同じ要領で占領可能

戦艦が戦艦に

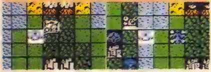
前回と同じくマップ上で敵を攻撃できるほか、MSを搭載して移動できるようになった。MS搭載可能数は戦艦によって違う。

マップ上攻撃



前作と同じくミサイルかビームで攻撃

MSを搭載できるように



戦艦は地形に関係なく移動できるので、MSを戦艦に載せていち早く敵陣へ運ぼう

バトルシーン

戦闘シーンの前にオートかマニュアルかを指定できたり、第3の武器が使えるようになったり、戦闘方法も色々なことが可能に。



マニュアルかオートか



アクションが苦手な人もオートにすれば自動的に

弾数に限りがある武器

武器によっては弾数に限りのあるものが。それらの武器は体力メーターの下に表示される。



パワーを貯蓄

名前の上にメーターのあるMSは、パワーをためれば強力なメガ粒子砲を撃てる。



第3の武器

Ⓐ+Ⓑボタンで各MSとも第3の武器を使えるように。

MS15体の完全データ

パワーアップして帰ってきたガチャポン戦士達。またディフォルメも新しくなったぞ。ここにはそのMS、ザクからズサまで15体を紹介。もちろんそのMSの完全データつきだ。

ザク



第3の武器、グレネードはここぞというときに使え。

PC····100
EN······80
TURN····1
MOVE····4

WEAPON
A マシンガン
B ヒートホーク
A+B グレネード

ドム



バズーカ砲を装備。またザクやグフと同じくグレネードも。

PC····500
EN······80
TURN····1
MOVE····4

WEAPON
A バズーカ砲
B ヒートサーベル
A+B グレネード

グフ



ヒートロッドを使用できるMSはこのグフだけ。

PC····200
EN······80
TURN····1
MOVE····4

WEAPON
A マシンガン
B ヒートロッド
A+B グレネード

ゾック



ズゴックと同じく水中ミサイルやサーベルを使えるように。

PC····900
EN······96
TURN····2
MOVE····5

WEAPON
A レーザー砲
B ヒートサーベル
A+B 水中ミサイル

ズゴック

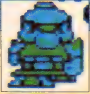


水中戦なら水中ミサイルを使える。サーベルも使えるように。

PC····700
EN······80
TURN····1
MOVE····4

WEAPON
A レーザー砲
B ヒートサーベル
A+B 水中ミサイル

ゲルググ



ゲルググのトレードマークともいえるナギナタは今も健在。

PC··1100
EN······88
TURN····1
MOVE····5

WEAPON
A ビームライフル
B ビームナギナタ
A+B グレネード

ザクレロ



拡散ビーム砲を装備している。値段も低いのでかなりお得。

PC··1000
EN······80
TURN····2
MOVE····6

WEAPON
A 拡散ビーム砲
B
A+B ミサイル

バーザム



マラサイとの相違点は値段が100、高いだけである。

PC··1300	WEAPON	
EN·······88	A	ビームライフル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	バルカン砲

マラサイ



バルカン砲は連射可能。その他の装備はごくノーマルだ。

PC··1200	WEAPON	
EN·······88	A	ビームライフル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	バルカン砲

ギラドーガ



同じグレネードでもこいつは性能のいいものを装備している。

PC··1500	WEAPON	
EN·······96	A	ビームライフル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	グレネード

リックディアス



バルカン砲で敵をけ散らし、バズーカ砲でとどめをさせ。

PC··1500	WEAPON	
EN·······96	A	バズーカ砲
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	バルカン砲

ガンダム



バルカン砲を装備し、ガンダムもここまでパワーアップした。

PC··1600	WEAPON	
EN·······96	A	ビームライフル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	バルカン砲

ジェガン



ガンダム系の量産型MS。こいつもごくノーマルなMSだ。

PC··1500	WEAPON	
EN·······96	A	ビームライフル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	バルカン砲

ズ サ



ミサイルが主力武器。弾数に限りがあるので注意しよう。

PC··1800	WEAPON	
EN·······96	A	ミサイル
TURN····1	B	ビームサーベル
MOVE····5	A+B	バルカン砲

カプール



ズゴック、ゾッグと同じ水中用MS。水中では最強だろう。

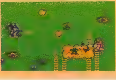
PC··1700	WEAPON	
EN····104	A	レーザー砲
TURN····2	B	ビームサーベル
MOVE····6	A+B	水中ミサイル

新地形のポイント解説

もちろんMSだけでなく、地形のグラフィックもすべて新しくなった。また前作にはなかった地形もいくつか登場。それらの詳しいデータや特徴を次にまとめておいたのでプレイの参考に。

平地

何も障害物のないごく普通の地形



障害物がないので、MSの優劣差が戦闘結果に出てくる。

消費移動力…1

砂漠

ピラミッドなどわずかな障害物が

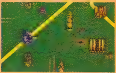


砂漠の上なので、戦闘中のMSのスピードも鈍る。

消費移動力…3

森

林や小屋などの障害物が多数ある

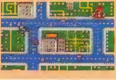


ビームライフルよりはバズーカ砲のほうが有効だ。

消費移動力…2

都市

ICを高められ体力の補給も可能



前回は完全に体力を回復してくれたが今回は少しだけ。

消費移動力…2

海

水中用MSは移動力1で移動可能

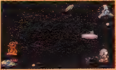


水中MSは平気だが通常MSは浮力のため動きにくい。

消費移動力…3

宇宙

慣性が働くため動きづらい地形だ



平地と同じようにほとんど障害物のない地形。

消費移動力…1

大気圏

重力のため全MSとも動きにくい



下のほうへ行くとダメージを受けてしまう。

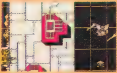
全移動力が必要

コロニー

都市と同じく補給地の役目をする

都市と同じく1ターンに一定量体力を回復してくれる。

消費移動力…2

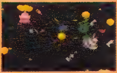


小惑星

いん石が多く進路が阻まれる

宇宙と同じで動きづらく、いん石の障害物がある。

消費移動力…3



月面上②

消費移動力が月面上①よりかかる

月面上①とあまり変わりないが、障害物がやや多い。

消費移動力…2



月面上①

慣性にも重力にも左右されないぞ

障害物がわずかにある。背景には宇宙も見えている。

消費移動力…1



宇宙用補給基地

地上用補給基地と性能は同じだぞ

内部は工場のようだ。障害物が多数あることも特徴だ。

消費移動力…2



地上用補給基地

体力を完全に回復してくれるぞ

ここも占領すればわずかだがICの値が増える。

消費移動力…2



クレーター

宇宙のみ存在。火山と同じく進行不可能な地形だ。

火山

前回と同じく進行不可能な地形。地上のみ存在。

首都

ここを占領すれば勝ち。しかしここの内部には!?

ブラックホール

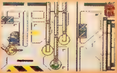
これも進行不可能。クレーターと同じく宇宙に。

ガチャベース

首都と同じようにMSを生産可能

重力があるため少し動きづらい。ここも占領できるぞ。

消費移動力…3



01 グッドモーニングBANDAI!

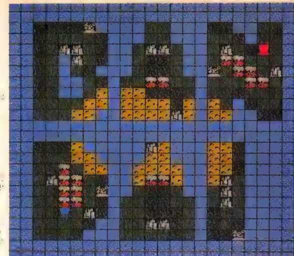
難易度 青軍 3 赤軍 3

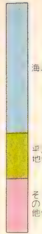
BANDAIの文字が…

海の上に、6つの大陸が浮かんでいるマップ。その大陸の上に都市や補給基地がある。まわりはすべて海に囲まれていることも特徴のひとつ。

まわりを海で囲まれているということで別の大陸へ移動しようとするならば、海を越えざるを得ない。通常MSがこの海を越えるときは、敵の水中用MSに気をつけなければいけないぞ。また水中用MSは大陸のまわりの海に陣取って、敵MSの進撃をふせごう。そうすれば通常MSの進行は阻めるはずだ。

とにかくこのマップでは強力なMSは生産できないので、どんどん水中MSを生産していこう。





都市	16	コロニー	0
地上用補給基地	4	宇宙用補給基地	0
ガチャベース 青軍	0	赤軍	0

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	2	1	2	○	ハンブラビ					×
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					×
ドム	1	1	1	1	○	百式					×
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					×
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ					×	?					×
マラサイ					○	Zガンダム					×
バーザム					○	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	?					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					×	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	ササビー					?
エルメス					×	ν-ガンダム					?
ガンダムMK-2					○	?					?
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					?
ドライセン					×	αアジール					?
バウンドドッグ					○	?					?
ジオング					×	?					?

オススメMS



ゾック



バウドドッグ

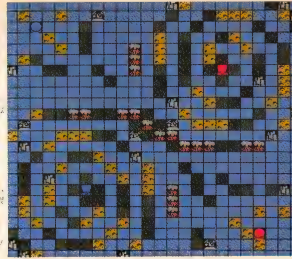
02 クルクルドアンノシマ

難易度	
青軍	4
赤軍	4

地上がまばらに点在する

ほとんど海で構成されているマップだ。そしていくらか森や砂漠がポツンポツンあるという感じ。またマップ中央には火山がつらなっている。

青軍・赤軍ともにガチャベースが1つずつあるので、これをうまく利用することが大事。そしてこのマップの特徴として海が多く地上がまばらにしかない。よって海での戦いがキーポイントとなってくる。そのためにこのマップもNo.01と同じく水中用MSが活躍できるマップということがいえる。またマップ中央には火山帯があり、わずかしか敵陣への進路がない。ここの進路確保も大切になってくるぞ。



地形比率



都市……14　コロニー……0
地上用補給基地……6　宇宙用補給基地……0
ガチャベース　青軍……1　赤軍……1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック	2	2	2	2	○	パラスアテネ					○
ゾッグ		1		1	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ		1		1	○	？					×
マラサイ					×	Zガンダム					○
バーザム					×	キュベレイ					×
リックディアス					×	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン		1		1	○	？					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					×	サザビー					？
エルメス					×	ν-ガンダム					？
ガンダムMK-2					○	？					？
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					？
ドライセン					○	αアジール					？
バウンドドッグ					○	？					？
ジオング					×	？					？

オススメMS



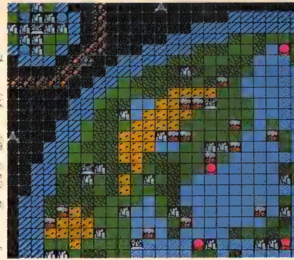
ゾッグ



カプール

03 反ゲキ!!

難易度
青軍 4
赤軍 2



地形比率: 海 / 平地 / 宇宙 / 大気圏 / 森 / その他

大きな大陸と小さな大陸

マップ左上には小さな大陸があり、そこには青軍首都がある。またマップ右下には大きな大陸があり、赤軍の首都がある。

青軍でプレイするならば、まず身近にある補給地を効率よく占領していき、すぐに赤軍へ攻めこめ。また赤軍でプレイするならば、この大きな大陸に存在する補給地を確実に占領していくことだ。そして青軍が攻めてくるのを待ち、一気に攻撃せよ。なぜなら青軍より赤軍付近のほうが補給地がたくさんあり、持久戦になると赤軍が有利となってくるからだ。とにかく青軍は進撃あるのみ。赤軍は長期決戦の構えでいこう。

都市	28
コロニー	2
地上用補給基地	4
宇宙用補給基地	1
ガチャベース 青軍	2
ガチャベース 赤軍	3

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		2		2	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズィ					○
ドム		1		1	○	百式					○
ズゴック					○	パラスアテネ					○
ゾック					○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ		1		1	○	?					×
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム	1	1	1	1	○	キュベレイ					×
リックディアス	1	1	1	1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン	2	2	2	2	○	?					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					?
エルメス					○	ν-ガンダム					?
ガンダムMK-2					○	?					?
アッシマー					○	ホワイトベース					?
ドライセン					○	αアジール					?
バウンドドッグ					○	?					?
ジオング					○	?					?

オススメMS



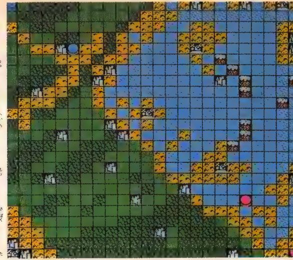
ジオング



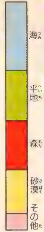
ZZガンダム

04 YOKOHAMA BAY

難易度	
青軍	4
赤軍	3



地形比率



地上と海が半々に分裂

砂漠を境にして左が地上、右が海となっている。地上は平地と森が中心で構成されているので動きやすいということがいえる。

右半分にある大きな海を移動するときは水中用MSを使おう。もし普通のMSがここを移動するならかなりの時間がかかるし、まず間違いなく水中用MSのエジキになるといえる。また左半分の地上は通常MSが何機か編隊になって攻めていこう。また青軍、赤軍ともに首都の前にガチャベースがあるので、このガチャベースを前線基地にして、MSをどんどん生産していこう。ヤクトドーガがこのマップで最高のMSだ。

都市	21	コロニー	0
地上用補給基地	5	宇宙用補給基地	0
ガチャベース	青軍 1		赤軍 1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					○
ゲルググ					○	?					○
マラサイ					○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス					○	ヤクトドーガ					○
ギラドーガ		1		1	○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	?					×
ガンダム		1		1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ					○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	ササビー					?
エルメス					×	ν-ガンダム					?
ガンダムMK-2					○	?					?
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					?
ドライセン					○	αアジール					?
バウンドドッグ					○	?					?
ジオング					×	?					?

オススメMS



ドライセン

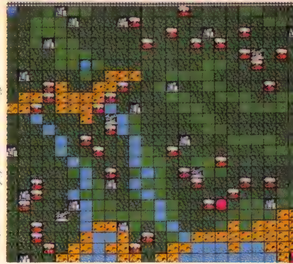


ヤクトドーガ

05 テキノ包囲モウラタタケ！

難易度	
青軍	3
赤軍	3





森が全体の6割を占める

とにかく森が多いぞ。また火山がまばらに存在していてわずかだが進行のさまたげになっている。またNo.04と同じような位置にガチャベースが。

森が多いということでドムやリックディアスなどバズーカ砲を装備しているMSが活躍するだろう。なぜならバズーカ砲は障害物にあたると爆発し、その爆風でも敵にダメージをあたえられるからだ。

また森が多い中、マップ右上には平地が道のように続いているし、左には川らしきものが流れている。これらをうまく利用すれば敵陣へいち早く到達することができる。またガチャベースもうまく使いこなそう。

都市	17	コロニー	0
地上用補給基地	4	宇宙用補給基地	0
ガチャベース 青軍	1	赤軍	1

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク		1		1	○	ハンブラビ					○
グフ		1		1	○	リガズィ					○
ドム	2	1			○	百式					○
ズゴック					×	パラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ					×	メッサーラ					×
ゲルググ	2	1			○	？					○
マラサイ		1		1	○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス	2	1			○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ	2	1			○	ハンマハンマ					×
ジェガン			2	2	○	？					×
ガンダム			2	2	○	ZZ-ガンダム					×
カプール					○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム		1		1	○	サザビー					？
エルメス					×	ν-ガンダム					？
ガンダムMK-2					○	？					？
アッシマー					○	ホワイトベース					？
ドライセン		1		1	○	αアジール					？
バウンドドッグ					○	？					？
ジオング					×	？					？

オススメMS



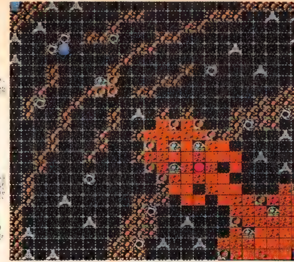
リックディアス



ドライセン

06 ホキュウキチ ヲ タタケ！

難易度 青軍 2 赤軍 3



地形比率



地上はなくすべて宇宙で

ブラックホールやクレーターなど、地上でいう火山的存在のものがいくつか見える。また月面上も新登場し、何か目新しさを感じるマップである。

マップ右上と左下にあるコロニーを占領することが大切だ。しかしこにばかり戦力を集中すると中央部分がおろそかになり、あっという間に敵に攻めこまれてしまうだろう。

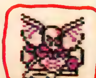
ここはMSの配軍を、マップ右上、中央、左下と3隊に分け、かつ慎重に行動していかなければならない。

MSではビグザムやサイコガンダムが生産できるので、補給地を占領しお金がたまったら、どんどん生産していこう。

都市……0		コロニー……22	
地上用補給基地……0		宇宙用補給基地……6	
ガチャベース	青軍……1	赤軍……1	

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					○
グフ	1	1	1	1	○	リガズィ					○
ドム	1	1	1	1	○	百式					○
ズゴック					×	パラスアテネ					○
ゾック					×	ムサイ					○
ザクレロ	1	1	1	1	○	メッサーラ					○
ゲルググ				1	○	？					○
マラサイ				1	○	Zガンダム					○
バーザム					○	キュベレイ					○
リックディアス	1	1	1	1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					○
ジェガン					○	？					○
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					○
カプール					×	ビグザム					○
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					○
ガ・ゾウム					○	サザビー					？
エルメス		1		1	○	ν-ガンダム					？
ガンダムMK-2		1		1	○	？					？
アッシマー					○	ホワイトベース					？
ドライセン					○	αアジール					？
バウンドドッグ					○	？					？
ジオング					○	？					？

オススメMS



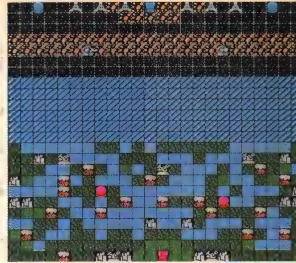
キュベレイ



サイコガンダム

07 赤ドウ上空 2000キロ

難易度
青軍 4
赤軍 1



地形比率



中央に大きな大気圏が

中央に大気圏があり、それを境に上が宇宙、下が地上と分かれている。またこのマップはガチャベースが2つもあるぞ。

宇宙の部分には青軍が陣取って地上の部分は赤軍が陣取っている。一見青軍も赤軍もあまり有利、不利がないような気がするが実は身近にある補給地が圧倒的に赤軍のほうが多い。このまま大気圏を越えず双方ともに持久戦の構えでいたら、必ず赤軍のほうがお金を多く所持し、有利となってくる。よって青軍としては宇宙にある補給地を占領したらすべてのMSで赤軍へ攻めよう。また赤軍はくるべき青軍をじっくりと待て。

都市	14	コロニー	6
地上用補給基地	5	宇宙用補給基地	2
ガチャベース		青軍 2	赤軍 2

	青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能		青小軍	青大軍	赤小軍	赤大軍	生産可能
ザク	1	1	1	1	○	ハンブラビ					×
グフ		1		1	○	リガズィ					×
ドム					○	百式		1		1	○
ズゴック	1	2	1	2	○	パラスアテネ					○
ゾック	1	2	1	2	○	ムサイ					○
ザクレロ					○	メッサーラ					○
ゲルググ					○	?					○
マラサイ	1	1	1		○	Zガンダム					○
バーザム		1		1	○	キュベレイ					×
リックディアス		1		1	○	ヤクトドーガ					×
ギラドーガ					○	ハンマハンマ					×
ジェガン					○	?					×
ガンダム	1	1	1	1	○	ZZ-ガンダム					×
カプール		2		2	○	ビグザム					×
ズサ		1		1	○	サイコガンダム					×
ガ・ゾウム					○	サザビー					?
エルメス					○	ν-ガンダム					?
ガンダムMK-2		1		1	○	?					?
アッシマー		1		1	○	ホワイトベース					?
ドライセン		1		1	○	αアジール					?
バウンドドッグ					○	?					?
ジオング					×	?					?

オススメMS



エルメス



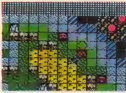
ムサイ

No.08からNo.10も攻略

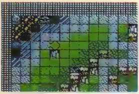
さてそれでは、序盤ラストのNo.08からNo.10までを攻略だ。発売前ということでマップは未掲載だがゴメンしてくれ。

08 FULL MOON ISLAND

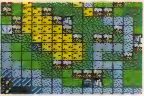
マップの大部分は地上で構成されているが、四隅だけは宇宙になっている。ここに首都やガチャベースがあり、さきにこのガチャベースを狙うか、中央の地上を占拠するか攻略方法は色々ある。



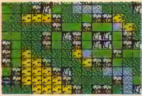
赤軍首都は右上



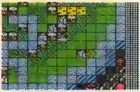
マップ左上に



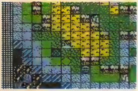
火山が進路を阻む



補給地が多くある



右下にあるぞ

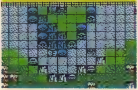


青軍首都は左下

09 NEW HONG KONG

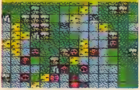
大部分を海が占めるが、戦略上それほど重要ではない。むしろ中央の大陸にある補給地をめぐっての戦いが重要となってくる。サイコガンダムを生産できるのでそれを使って攻めよう。

青 水中用MSで囲め



まわりの海をすべて囲め

赤 地上の進路を断て



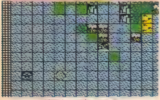
首都へ通じる進路を阻め

地上戦が大部分



通常MSをどんどん送りこめ

まわりの海は無視

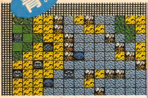


マップ左下の海は意味がない

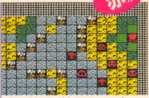
10 ラビアン BAY

マップの左に青軍、右に赤軍がありそれらに挟まれて、中央に大きな海がある。また砂漠もかなりあるので、通常MSが敵陣へ行くためには時間がかかる。ここは水中用MSを中心に敵軍へ進撃。

その間に

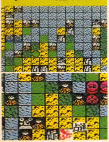


○火山が防御壁になってる



○守りを固めてから攻めろ

下には補給地

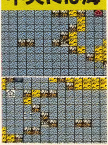


○ガチャベースや補給地が多く



○まずはここをめぐっての戦闘が……

中央には海



○水中用MSを使って

まだまだあるぞ SD2のマップ

No.10まで紹介したがSD2のマップはまだまだある。最後にサービス！ No.11以降のマップを少しだけ見せてしまおう。

No.11

まわりは海で覆われている。また地上には火山がいくつも並んでいたり、砂漠のかたまりがあったりする。

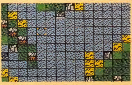
海に囲まれた所に首都



No.12

マップの約8割程度が海で構成されている。その海の上に小さな大陸がいくつも浮かんでいて、当然のごとくそこには補給地がある。

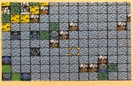
全体的に海が多い

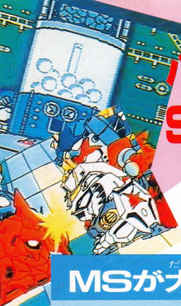


No.13

このマップも海が多い。マップの右上の部分には青軍の首都があり、そこにはわずかの陸地がある。またガチャベースは3つずつある。

ガチャベースが3つも





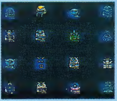


バンダイ制作 SDガンダム イメージビデオ

SDガンダムの情報が隅から隅まで入ったこのビデオ。なんとナレーションはシャアの声でおなじみの池田秀一さんがやっているんだ。

MSが大集合

SDガンダム2に登場する全45体のMSをドーンと公開しているぞ。



アニメーション

テレビでは見られないディフォルメしたMSをアニメで存分に見せている。



CM入り

なんとSDガンダム2のCMまで入っているんだ。CMのできもいいぞ。



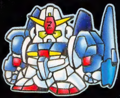
バトルシーン

アニメーションのほかSDガンダムを実際にプレイしているところなども。



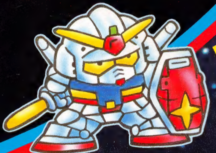
このビデオがもらえるぞ

ただゲームをプレイしているだけではわからないSDガンダムの魅力を、また違った角度から見せているこのビデオ。ただし、これは限定非売品ということで、手に入れるにはクイズに答えなくちゃいけない。そのクイズとは、SDガンダム2のタイトル画面の最後に出てくる、シルエットになったMSの名前をあてるんだ。その答えとSDガンダム2のパッケージについている応募券を同封して送れば、毎月抽選で100名にプレゼント。詳しくはSDガンダム2の取扱い説明書を見てね。





SDガンダム・SDガンダム2
マップ&データブック



ファミリーコンピュータ Magazine No.12特別付録②


scanned & edited
by kitsunebi